

ピアノ学習者におけるペダリングの 傾向とその改善策について

渡 邊 洋 子

(白鷗大学教育学部)

1. はじめに

ラフマニノフピアノ協奏曲2番第1楽章冒頭の和音は、聴く者を果てしなく広い荒野へと誘う。それはそこで使用されているペダルの効果に由るものが大きい。

ピアノ学習者の傾向として、ペダリング技術の習得が未熟であることにより、芸術性に欠ける楽曲演奏となるケースがよく見受けられる。ピアニスト・ギーゼキングは「ペダルは耳で踏み」という言葉を残している。⁽¹⁾ この言葉からも想像できるように、ペダルは足を動かす行為だけではなく、音をよく聴いて使用することにより音楽表現に無限の空間と広がりを持たせることが可能である。しかし、その使い方を誤ると、濁った雑音が聞こえてくるなどの逆効果を生む。

本論文では、ペダルのしくみと種類について解説し、学生のペダル使用における現状を報告する。さらにピアノ学習者にペダリング技術を習得させるための指導方法について論じる。

2. ピアノペダルの歴史

ペダルの歴史は、ピアノという楽器の発達過程に大きく由来している。⁽²⁾

ピアノ誕生時には「ピアノフォルテ」と名付けられていた。それは、それ以前の楽器であるクラヴィコードやチェンバロに比べて、小さい音も大きい音も自由に出せるという意味であった。現在は簡略化されて「ピアノ」と呼ばれるようになっている。楽器の進化は、一般的にはそれ以前の時代の楽器を弾く際に感情表現がでにくいことへの不満が発端となっていることが多い。楽器の進化に伴い様々な楽曲が生まれ、その演奏に対応するために、楽器も進化してきた。その進化の一つが“ペダルの誕生”である。

最も初期（18世紀初頭）においては、ハンド・ストップという鍵盤から瞬間的に手を離しダンパーを持ち上げる操作を行うものであった。^③しかしこれは大変扱いにくいものだった。足で操作するペダルが初めてピアノに装着されたのは、1777年、英国人アダム・バイヤーの製作による。それがより改良され、1783年、英国人ジョン・ブロードウッドにより、現在のようなフットペダルが創られた。しかし、当時のフットペダルは中央のCを境として高音部と低音部との二分割になっているものであった。この型は1830年頃までのものであり、それ以降は現在の楽器のような単一ペダルとなる。音の響きを停止させる役割を持つ装置をダンパーという。このダンパーは、当初、弦の下部に装着されていたが、19世紀終わり頃には、弦の上部の装着となり引力を利用した型へと変化した。それ以後、これが定着していったのである。

ファゴット・ベル・ドラムなど異なった楽器に似た音を効果音として出すために、5本ものペダルが装備されたピアノが1820年頃製作された歴史もある。^④しかし、5本ペダル型は、本格的な楽器演奏のための装置というよりは、玩具的なものに過ぎず、むしろ演奏を阻害するものであったため、結果的には現在の3本ペダル型または2本ペダル型が残ったのである。

3. ピアノペダルの種類と音楽的效果について

前節において解説したように、現在使用されているペダルは3種類あ

る。図1はピアノの3本ペダルを示したものである。本節では、各ペダルの役割と効果について解説する。ところで、アップライトピアノにおける3本ペダルの中央ペダルは、ミュートペダル（練習用ペダルとも呼ばれ、音を小さくするためのペダル）であり、グラ

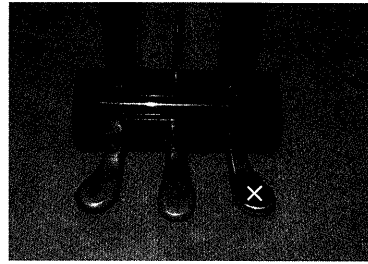


図1 現代のグランドピアノにおける3本ペダル

ンドピアノのそれとは機能が異なる。それ故、本稿においては、グランドピアノについて述べることとする。

1) 右ペダル (Damper Pedal)

まず音が出る構造から述べてみよう。演奏者が鍵盤を弾く動作により、それと一体になっているハンマーが持ち上がり弦を打つ。弦が打たれるのと同時にダンパー（音を止める働きを持つ装置）が上がり、弦が共鳴する。それにより音が響くことになる。右ペダルを踏むと、全てのダンパーが上がる仕組みになっている。その仕組みによって先程の弦の振動を保持させる、という極めて単純な構造である。従って、右ペダルを踏んでいる間は、鍵盤から指を離しても音は響き続けることになる。しかし、このように単純な仕組みではあるが、ペダルを有効に使用することにより、多彩な音の響きを生み出すことができる。従って、ペダルの踏み方は大変奥が深く、ピアノ曲の演奏には、ペダリング技術は極めて重要なものとなる。

右ペダルは踏む深さによって大きく「3つの領域」に分けられる。

A「遊びの領域」

これは、ペダルを踏み始めてから4～5ミリの深さまでの領域である。この領域では、ペダルを踏んでもダンパーは動かず音響的效果は全く生じない。

B「叙々に圧力がかかる領域」

A領域よりも、さらに深く踏み込むことにより、ダンパーが次第に上

がっていく領域である。ペダル使用の効果が音響的に表れる領域である。

C「圧力100%の領域」

ダンパーと弦が完全に離れている領域で、これ以上足を踏み込む必要はなく、この領域では音の変化は生じない。

実際の楽曲演奏時においてはB領域の使い方が重要で、右ペダルによる音響効果を左右するポイントとなる。つまり、ダンパーが弦の近くに存在し弦の振動を止めるほどではないが少し押さえるという微妙な状態を実現させることで、かすかな陰影や神秘的和声が表現できるわけである。

右ペダルは、離す速度・位置によっても絶妙な効果をもたらすことも忘れてはならない。同じ音量で高音と低音を同時に弾き、ペダルをゆっくりと上下させてみよう。するとペダルを半分程度上げた所で高音の響きは消え、低音のみの響きが残ることに気がつくであろう。これは低音の方が高音よりも残音時間が長いという特性に関係しているものである。⁽⁴⁾ この事実は後で述べるハーフペダル等にも深く関係することであり、重要な性質のひとつである。

次に、右ペダルの踏み方について解説しよう。一般的に、レガートペダルとリズムのペダルの2つに分類されている。

① レガートペダル

このペダルは音と音をつなげる時に使用する。ある打鍵から次の打鍵へと指が動くのと同時に、足を動かしペダルを踏みかえるものである。つまり、足の踏み込み動作は指の動きより少し遅れることになる。(譜例1参照)

このペダル使用上のポイントは、耳に神経を集中させ前の音の響きが次の音の響きの中に残らないように細心の注意を払うことにある。また、ペダルを上げ、再び踏み込む動作時の「間」の多少によって多彩な音色付けが可能になる事も忘れてはならない。

<ハーフペダル>

このペダルはレガートペダルとは別の意味と効果を持つものであるが、



譜例1 ベートーヴェン ピアノソナタ op.109 第3楽章より

足の動かし方においては音を弾いた後に使用するという共通点がある。このためレガートペダルと同種の使い方として扱うことにする。

ペダル使用のタイミングにおいて、次の音を弾く瞬間に足を上げ下げするという点で、レガートペダルと同じである。しかしながら、ペダルを上げる領域が異なることに特徴がある。ハーフペダルは一度踏み込んだペダルを、前述のB領域「徐々に圧力がかかる領域」まで足を上げるというものである。つまり、弦にダンパーを触れさせるが、完全には響きを消さないような中間的な状態を作るのである。ペダルを3分の2、2分の1、3分の1位の所まで戻すという感触である。次にペダルを踏むのは、その途中の状態からとなる。この方法を用いると、高音より低音の残響が顕著になるため微妙な音のニュアンスを出す際に有効である。⁽⁴⁾ Chopin あるいは Debussy 等の楽曲を弾く場合に使用される事も多い。(譜例2参照) 譜面上ではペダル踏みかえについての細かい指示は表記されていないが、1小節、2小節踏み続けると音が厚くなるので、このようにペダルを使うことが望ましい。

④ ハーフペダル

Lent [$\text{♩} = 66$]
doux et sans rigueur

「④ $\frac{1}{2}$ 」は $\frac{1}{2}$ 程度ペダルを上げることを意味する

④ ← 右ペダルの指示
una corda— ウナ コルダ (左ペダルの指示) * ④ $\frac{1}{2}$ 上げる
tre corde の指示があるまで踏み続ける

④ $\frac{1}{2}$ 上げる

④ $\frac{1}{2}$

④ $\frac{1}{4}$ ④ $\frac{1}{2}$ ④ $\frac{3}{4}$

譜例 2 ドビュッシー 映像 2 巻 2 番『しかも月は廃寺に落ちる』より

<ビブラートペダル>

これはハーフペダルに近いものであるが、響きを濁せたくない場合に使用する。このペダルは足を半分程度踏み込んだ状態で、前述の B 領域の中で小刻みに足を上下に動かすものである。ペダルを速く繊細に動かすこ

とにより、ダンパーが弦に軽く且つ急速に触れる事になる。それにより、弦の振動を完全に停止させることもなく、また自由に振動させるわけでもないという中間の状態を実現させることができる。このペダルを使用する代表的な曲に Chopin ピアノソナタ 2 番 op.35 第 4 楽章がある。この楽章に要求される響きの不穏さ、暗く不気味な雰囲気を表現するには、ビブラートペダルは不可欠である。

② リズムのペダル

このペダルは、打鍵と同時にペダルを踏み込むもので、指と足の動きが同時に行われる。音にアクセントをつけて強調しながら豊かな響きが欲しい時、あるいはリズムを強調したい時等に用いられる。小節の頭に用いられる事も多い。ペダルを踏む時に前述の C の領域までペダルを踏み込むか、或いは B の領域まで踏み込むかにより音のニュアンスを変えることもできる。使用する時には指・足だけでなく、研ぎ澄まされた耳の判断が重要である。(譜例 3 参照)

B、Cは踏み領域を
数値は踏み込む深さを示す

Mit Lebhaftigkeit und durchaus mit Empfindung und Ausdruck Opus 90

C C B $\frac{1}{2}$ C B $\frac{1}{2}$ B $\frac{1}{2}$ B $\frac{1}{2}$ C C B $\frac{1}{2}$ C

譜例 3 ベートーヴェン ピアノソナタ op.90 第 1 楽章より

以上の通り右ペダルの主要な踏み方を概観してきたが、演奏者には楽曲の中でそれらを組み合わせることが要求されており、それにより多彩な表現が実現されることになるのである。

2) ソフトペダル

これは左側のペダルのことで“una corda”（ウナ コルダ、すなわち1本の弦の意味）とも呼ばれている。このペダルを踏むことにより、鍵盤とアクションが土台ごと右にシフトする。それにより3本弦は2本弦を、そして2本弦は1本弦のみを打弦することになる。また1本弦の場合においては、ハンマーの柔らかい部分で打弦することになる。通常、ハンマーには打弦の繰り返しにより硬く細い溝ができています。左ペダルを踏むことにより、ハンマーが移動し柔らかな部分で打弦するというわけである。その結果、音色に変化が生まれ、音量も小さくすることが可能になる。また、打弦位置の移動により、打弦されない残りの弦の共鳴から、ベールをかけたような音の効果も得られるという利点も持っている。

著者の経験によると、譜面に pp の表示があるとすぐに左ペダルを踏む学習者を見かけることがよくある。巧く弱音のコントロールができない為に左ペダルを使用してしまうことは決して望ましいことではない。このペダルを使用するのは、音を弱めるためではなく、音質に色彩や陰影をつけるように変化させる為に用いられるべきものである。このペダルの解除は tre corda（トレ コルダ）と表記される。（譜例2参照）

3) 中央のペダル（ソステヌートペダル）

使用頻度が一番少ないペダルである。2本ペダル型のピアノの場合、このペダルは装備されていない。1874年スタインウェイ社がこのペダルの特許権を獲得して以降、他社のピアノではこのペダルが装備されなかったという歴史的経緯がある。^③ 従って、このペダルの使用について譜面上に記載されるようになったのは20世紀に入ってからである。それ以前の楽譜には、このペダルの使用表示はほとんど見当たらない。よってそれ以前の作曲家の楽曲に用いる場合には、演奏者はこのペダルを楽曲中のどこでどのように使用するか等、作曲家の意図した表現が損なわれないように考慮する必要がある。

ここでソステヌートペダルの構造について説明しよう。ダンパーが弦から離れている時にソステヌートペダルを踏むと、踏んでいる間、そのダンパーだけが離れたまま保持されるという仕組みになっている。このペダルは特に低音に使用される事が多い。ある音を長く響かせた上に、メロディーラインやスタッカート等を弾く場合に大変有効である。ダンパーペダルとの併用も可能であるが、その場合は、まずソステヌートペダルを踏み、その後ダンパーペダルを踏むという順番を意識する必要がある。このペダルを使用する場合、打鍵後、指を離さないうちにペダルを踏むことがポイントである。

譜例4を見てみよう。この場合は冒頭16分音符のBを弾いた直後にソステヌートペダルを踏むことになる。同時に右ペダルを踏むと Brahms が記したペダルの意図する響きが得られる。Luciano berio の作品にはこのペダルの指示が多いことを加えておく。

The image shows a musical score for Brahms' Hungarian Rhapsody No. 24, Op. 24. The score is in G major, 2/4 time, and features a piano part with a right pedal (sf) and a central pedal (sf legato). The piano part is marked with a 'poco sostenuto' tempo. The right pedal is marked with a '3' and a 'p' dynamic. The central pedal is marked with a '3' and a 'p' dynamic. The score includes a legend at the bottom left: '右ペダル → 3' and '中央ペダル → ⑤'. A bracket below the piano part indicates '通奏低音としてBの音を継続させる' (Continue the B note as a basso continuo).

譜例4 ブラームス ヘンデルヴァリエーション op.24

4. ピアノ学習者のペダリングの現状とその問題点

ここでは、著者が長年にわたるピアノ指導経験に基づいて、ピアノ学習者のペダル使用技術に関する現状と問題点を指摘する。

上級ピアニストにとっては、ペダルの踏み方は本能的に行っているといえる。それは冒頭でも述べた「耳で踏む」という訓練が積み重ねられているからである。本論文では初級・中級レベルのピアノ曲を学習している者

を対象として論じていく。

1) 足の位置

10年以上もピアノを学習してきた学生であっても「今までペダルを使っ
てはいたのだが、本当はどのように踏んだらよいかわからない。」と言
う者が少なからず存在する。その場合、右足でダンパーペダルを踏む、と
いうことは一応理解してはいるものの、それ以上の技術については自己流
という場合が多い。よく見かける踏み方の例を次に挙げる。(図2～5参
照)



図2 踏み込み例 (ペダルの奥を踏む)



図3 踏み込み例 (踵を上げる)

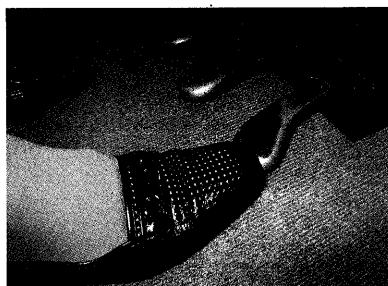


図4 踏み込み例 (つま先で踏む)



図5 踏み込み例 (足をペダルから離して踏む)

「てこの原理」を考えれば理解できることであるが、この図のいずれの
場合もペダルと足の裏との接触点(作用点)に、効率良く力が届かないと
いう共通した特徴がある。特に、図5においては、雑音までもを生じる結
果となっており、ペダル効果からは程遠い響きが生まれることになる。正

しくは、必ず踵を床につけ、足裏の親指付け根付近（下の少しふくらんでいる辺り）をペダルの上に乗せるようにするのである。図1の×印で示した部分が望ましい。ソフトペダルやソステヌートペダルを使用する場合は、左足も右足同様の扱いをすれば良い。

次に、右ペダルを使用した場合の、左足の位置について述べてみよう。著者がよく見かけるペダリングの際の悪い例を次に示す。すなわち、

- ・左足を前になげだす
- ・イス左脚部に左足をつけ、つま先立ちする
- ・膝をピッタリつけ、左足を内股ぎみにおく

などである。いずれの例にしても身体の支えがうまくできていない。これらのような例では、右ペダルを踏む際に身体バランスを崩す結果となり、ミスタッチを起こしやすくなる。最もよいと思われる左足の使い方は、ペダルより少し外側に置き僅かに逆ハの字型に準備しておくことである。このようにすれば、高い音を弾く場合に左傾きになってもそれほど左足を移動させることなく、重心の移動がスムーズに行われることになる。

2) 踏み方

ここでは実際に足を動かした時にみられる踏み方の問題点とその改善策について考えてみたい。問題点は大きく分けて5つある。

①足と手の分離がうまくいかない

この状態はペダルを使い始める頃の初心者によく見かけるものである。ペダルを踏むために足を動かすと手の動きが止まってしまう、あるいは、足を踏み込む動作と共に手の動きもつられて音に不必要なアクセントがついてしまうという現象である。

②強い音をだす時に必ず踏むと考えている

f あるいは ff の表示を見ると条件反射的にペダルを踏んでしまうという現象である。逆に p や pp の表記で左ペダルを踏んでしまうという動作も見かける。細かいパッセージが正確に弾けない場合、ペダルの残響でな

んとなくごまかそうとする場合にも見受けられる。

③ペダル記号の表記を見るとただやみくもに踏む

ペダルの踏み方は1種類ではないことは前述の通りであるが、この場合、譜面上のペダル記号を見ると踏み方や音を聞くことを忘れ慌てて（機械的に）踏んでしまうという動作である。

④音の変化に関係なく踏む

中級程度の楽曲を弾く学習者にもこの状況はよく見受けられる。すなわち、左手に同じ和音が続く場合、右手のメロディーが上行しているか下行しているかに関係なく踏み続けるという現象である。

我々は低い音よりも高い音の方がより明瞭に聞こえるという耳の特性を持っている。メロディーラインの構成において、ある音より次の音が高い場合には後の音ははっきりと耳に入ってくる。しかし、次の音が低い場合には、後の音の印象は薄くなる。従って、上行のメロディーに属する和音を弾く場合は同じペダルを用いてもよいが、下行する場合は、旋律線を明瞭にする為にも踏みかえが必要となる。

⑤和音の中のバスがペダルからはずれてしまう

この現象は指だけでは和音が届かない場合やアルペジオの場合に極めて高頻度で起きる。踏みかえる時の足の上下の動きの遅れにより生じるものであるが、上達した演奏者であってもうっかりすると起こりうる現象である。和音の一番下の音が抜けて響くことになるので、聞いていても居心地が悪い。しかし、実際バスの音がペダルから抜けたまま平然と演奏している者が多いので注意を要する。（譜例5参照）

Mäßig $\text{♩} = 66$
Durchaus energisch

○印の音をペダルに入れるために
○を弾くのと同時にペダルを踏みかえる

Pedal

譜例5 シューマン 幻想曲 op.17 第2楽章より

5. 改善策の提案

これまでペダルの踏み方における問題点を指摘してきた。本節においては、その改善策を提言する。

まず、ペダル使用の初期の頃によく起こる前節の①②③では、ペダルを使用させる前に、その構造を正しく理解させる必要がある。ペダルを踏むと内部がどの様に動き音響の変化につながっていくのかという仕組みを説明するのである。そのためには、実際に目で確かめさせるとよい。これにより、踏み方によって多彩な表現ができるという理解も速やかとなるであろう。もちろんそれと同時に、演奏曲目が鍵盤を見ずに弾けることも重要である。これにより、運指というペダルとは別の（余計な）意識を払わずにすむのである。できれば暗譜をしておくことが望まれる。

上述の準備が完了したら、次に足の上下の感覚や使用する筋肉の感覚を身に付ける為に音無しでペダルを踏む練習をする。動きに慣れてきたところで長めの和音を鳴らし拍子通りに足を上下させる。この時、踏みかえの上下運動を素早く行うことが肝要である。この素早い上下の動きこそが濁りを防ぐポイントである。スムーズに動かせるようになってきたら、次の音を弾いた直後に足を素早く上下させるタイミングを習得させる。

著者はこれまで奏者の足に自分の手を添え一緒に動かすという指導法を

実践してきた。それにより比較的高い学習効果が得られている。いずれの場合も、身体で踏み方の感覚を覚えることが大切なので、焦らず繰り返し行う事が重要である。また、楽譜上のペダル表示の有無にかかわらず、各部分でのペダルの必要性を認識させることと同時に、効果的な踏み方を意識させることに深く注意を払う必要がある。特に④⑤の段階では、「ペダルは耳で踏む」という言葉通り、常に自分の出した音をよく聞き、曲想に合った効果的なペダル使用になっているかどうかを察知しながら演奏させることが最も重要な点である。

6. あとがき

本論文ではピアノ学習者に対するペダルの使用方法について論じてきた。ペダルには様々な種類の使い方があり、それにより音の微妙なニュアンスを表現することが可能となっている。従って、作曲家によりあるいは楽曲によりペダルの使い方も異なっていることも理解できることである。例えば印象派に属する Debussy においては、その色彩豊かな彼の音の魔法を音楽として再現する為にはペダルは不可欠であり、それは非常に奥が深いといえる。

音楽とは音をもって演奏者と作曲者が対話する言葉であると著者は考えている。演奏者であれば誰もがより密に作曲者との対話ができるように心の耳を研ぎすまして音楽に向きあっていきたいと願っているであろう。ペダルは、一見地味な存在のように受け取られるかもしれないが、作曲者と対話する上で極めて本質的で重要な道具であり技術である。このことをピアノ学習者はより強く認識することを願っている。

注

- (1) ギーゼキング『ピアノとともに』白水社、1968、p.182
- (2) 今泉清暉、宇都宮誠一『楽器の事典ピアノ』東京音楽者、1990、pp.17-44
- (3) ジョーゼフ・パノウェツ『ピアノ・ペダルの技法』音楽之友社、1989、pp.11-12
- (4) 大西愛子『ピアノニズムへのアプローチ』全音楽譜出版社、1996、pp.21-25

譜例

- 譜例 1 Artur Schnabel “Beethoven Sonatas for the pianoforte” Simon and Schuster, New York
- 譜例 2 Urtext “Beethoven Klaviersonaten Band II” G.Henle Verlag
- 譜例 3 Urtext “Brahms Handel-Variation op.24” G.Henle Verlag
- 譜例 4 Urtext “Schumann Fantasie Gdur op.17” G.Henle Verlag
- 譜例 5 安川加寿子『ドビュッシー ピアノ曲集 III』音楽之友社

参考文献

- 笈田光吉『ピアノペダルの使い方』音楽之友社、1957
- アルガーノン・H・リンド『ピアノ・ペダルの芸術』音楽之友社、1976